

SECRET
FILE

大勝利!

大博覧会

ROCKMAN
THE
POWER FIGHTERS

© CAPCOM CO., LTD. 1994. ALL RIGHTS RESERVED.



アツくなっても いいゲーム。



跳んで、狙って、やっつける
——コレ、基本。

攻めてくる敵・敵・敵……

あの手この手で追えるぞ。

どうしたらいいんだろう？

何ができるんだろう？

いっしょに戦う友がいる、

とっておきのワケもある。

だったら、もう大丈夫。

恐れずに進み、勇気を出して戦い、

ありっだけの力で、撃つ！

『ロックマン2 ザ・パワーファイターズ』

アツくなりたい君へ、とびきりの挑戦状だ！



ロックマン2 ザ・パワーファイターズ

©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED

CAPCOM FAX 通信: 03-5950-4820

最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!
好評連載中! 24時間いつでも引き出せます。

<カプコンソフト情報> 大阪/06/946-8659 東京/03/3340-0718 札幌/011/281-8834
仙台/022/214-6040 名古屋/052/571-0493 広島/082/243-6264 岡山/0899/34-8786
福岡/092/441-1991 ※電話番号は、よく確かめておかげ間違いない様にして下さい

小さな小さな訪問者



ある朝、眠のいいロボット職人がいました。職人はその夜、仕事の途中で疲れて寝てしまいました。その時、どこからともなくたくさんの小人たちがあらわれ、驚いた事に職人の仕事を手伝いはじめたのです。

目をさましたら、職人はきつとぎょうてんする夢でしょう。

「こんやはゆっくりやすんでいてね、はかせ。」 小人のひとりがそっとつぶやきました。

新キャラ「デューオ」誕生の秘密

1. 事の始め

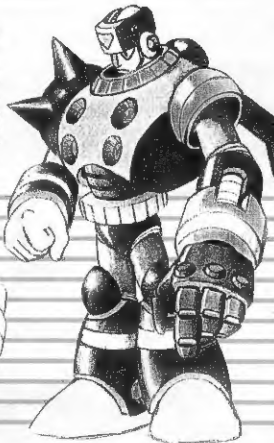
パワーバトル2を作ることが決定して、アーケード版オリジナルのプレイヤーがいないことになり、新キャラの話が持ち上がりました。時間がなかったのですが、欲が出て、どうせだったら「ロックマンB」と共通に登場するキャラで、イベント的なものにしようとしたので、無理してプロデューサーにたのみました。



3. 初公開!

プロトタイプデューオ

初公開!これが初期のデューオです。初めて見た時、あまりにもロックマンのデザインからかけはなれていたのではショックを受けました。



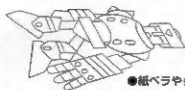
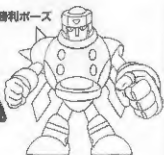
4. ついに完成!

次にはもう、完全体が出来上がりました。それでもまだ不安がありました。(だって、想像と全くかけはなれていたし、一見、敵キャラにも見えるし...)

2. 企画

見た目がロックマンタイプのキャラが多いので、今までになかった背がデカくて、パンチやキックで戦うキャラにしよう、すぐ決まりました。

●ボツ、勝利ポーズ



●紙ペラやられ

5. 名前は?

やっぱりロックマンのキャラっていえば、音楽関係の名前をつけないといけませんよね。なかなか名前が決まらず、オーエンカー(応援歌)、グンカー(軍歌)、コッカー(国歌)などバラバラな名前が呼ばれてました。ちなみにぼくは、ソウル、バロックという名前を出しましたが、ボツに。(バロックとはとても気に入っていたのに~)

原、やがて「ロックマンB」 名、やがて「デュオ」



ワイリーナンバーズ

●ファラオマン

日本、海外で人気が高いそうです。よって、今回彼を登場させました。

●ヒートマン

FC版のかわいらしさを表現してみました、どうでしょう?かわいいでしょ?

●クイックマン

前回「クイックマンを入れる~」という要望と自分の趣味で彼を採用しました。

●シャドーマン

カエルがいい味出しているでしょ?えっ、まだ見たことがないって?

●ダイブマン

潜水艦に変形するってネタがありましたが、おしくもボツになっちゃいました。(キャラの人数が多すぎた)

ワイリーもなかなかなるー。



●イエローデビル

東アメモシのジャ○ノートと、戦わてみたいと思っているのはぼくだけ?

●ガッツマン

カットマンと同様、デフォルムキャラだと思っています。

●エアーマン

非人間的メカとして採用しました。カッコよかったエアーマンとぜひ戦ってみて。

●エレキマン

今回追加キャラの中で一番最初に決定したのが、エレキマン。カットマン同様ロックマンの象徴的な敵キャラだと思っています。

●パブルマン

実際の身長より、ゲームのキャラは、大きくしてしまいましたが、十分がわいいでしょう?

●カットマン

もうー、こいつだけは死んでもハズせないでしょ。

ワイリーロボもカッコイイ!!

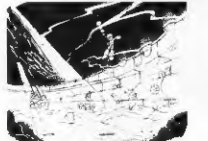
ロックマン 設定原画集

ロックマンではめずらしい原画公開です。



●UFOステージ

アーケードロックマン 18 番のポリゴン
取り込み+背景画を換えのステージです。
とにかくポリゴンを使いまくりました。



●水族館ステージ

世間で流行している物を取り入れたかった
ので、水族館ステージを作ってもらいま
した。団体で泳ぐ魚メカがきれいでしょう？
でもウリはなんといっても、ワカメです。



●ワイリー城

ワイリー城の没デザインです。機動性に
富んだ物と担当者の過去の影響から、戦
艦タイプになりましたが、「ロックマン
& ロックマンX ひみつ大百科」を見ると
既にこのタイプのワイリー城が存在し
てたので没になりました。



●道迷ステージ

ストーンマンとファラオマンのために道
迷ステージを設定しました。道迷といえ
ばこれしかないでしょう。似合いすぎて
るよファラオマン。制作途中、某格闘ハリ
ネズミにも似たようなヤツがいたとか？



●人工知能

人間の思考に限りなく
近い人工知能システム
を搭載！人間と同じよう
にエッチな想像も出来るんだ！
健康な男の子なら、たまには
こういうこと考えたり、間違
いをおかしたりするでしょ？
うん、するする。

(ちなみにロックマンの思考回路は完全にここまでリア
ルじゃ無い)

●基本ポーズ
トロンとした
目にこの甘いマ
スク。これで、
ワイリーメカを
欺くぞ！



スクープ!!
デビュー!!に続く
究極のニュー
ヒーロー現る!!
プレイヤーセレクトの時に画面右下の
入力ボタンに出現する。(今)



その他追加キャラ原画集!



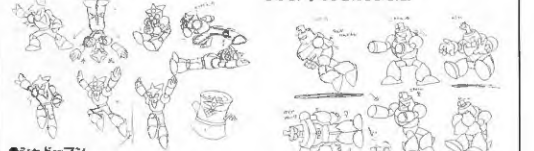
●カニ パブルマンステージのザコのカニです。
原画でもゲーム画面でもかわいいでしょ？

●リアルロックマン
いつもとひと味違ったロックマン。



●ワイリー
ワイリーカプセル、やられバターのラフ
です。こうかくとワイリーもかわいいよね？

●エレキマン
サンダービームは指から発射するつもりでした
が、ゲーム画面では小さすぎてわからなくな
るので、手のひらにしました。



●シャドーマン
シャドーマンのラフです。ガードポーズの変わ
り身の術は、なかなかいいアイディアでしょ？
でもプログラマーにとっては特殊処理になるの
で、ちょっとひんしゅくでした。

●ダイブマンラフ
ダイブミサイルの発射場所は正確に決まっ
てなかったので、囲いました。





8月13日



今日はみんなで海に行きました。みんな泳ぎました。

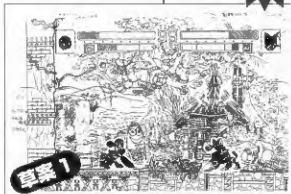
ロケットとハッピー



アーケードロックマンが出来るまで。

●対戦シューティングゲーム

最初の企画はなんと対戦ゲーム！プレイヤーは必ず、ラッシュやゴスベルなどのパートナーを連れて戦う内容でした。勝てば当然、パートナーを奪うことが出来て使用できる。パートナーゲットシステムなんてのもありました。いまだにロックマンのボスキャラが使える対戦ゲームを出して欲しいという要望が多いです。いつか実現できたらいいですね。



草案1

●面クリア型

アクションゲーム
ザコステージ+ボスステージという構成で、ロックマンの横スクロールの部分画面単位で区切ってコンパクトに遊びやすい物というのが、このゲームのコンセプトでした。クリアの仕方によってボスまでのルートが変わって、ステージ総数は80面というのがウリでした。



草案2

●ボス戦ゲーム

ザコ面なんていらん、ボス戦だけのテンポのいいゲームにする。ちょうど今の形の原型に当たるのがこの企画になります。ロックマンシリーズから人気のあるボスを集めて、総集編みたいなゲームにするというのが前作のコンセプトでした。



ウーン……
もう少し
考えてみよう。

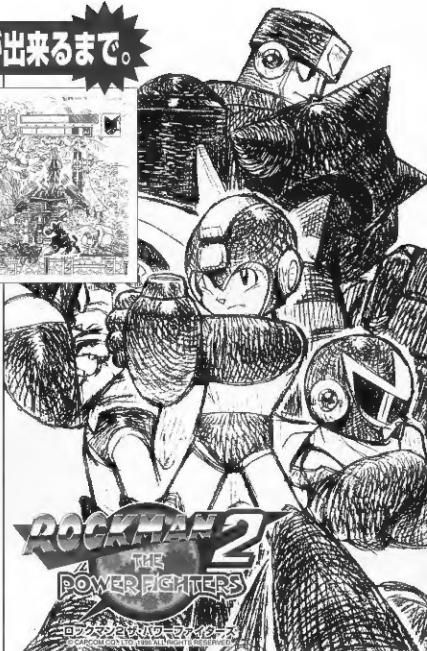
草案3

●ついに完成！

ザ・パワーバトル
これが前作の草案です。この企画にたどり着くまで、実はこんなに長い道のりを歩んできたんですね。いやー、ゲーム作って本当に大変なんです。でも、初めてロケテストに出して、子供たちが喜んでプレイしてくれる姿を見たら、この仕事やめられないってわかった。本当にお客様は神様です。



草案4



電・撃・登・場!! 「エレキマン」

ロックマンの大神所、INAFKINGさんにイラストを依頼したら、いつの間にかエレキマンのイラストが出来上がっていました。ほくは、ロックマン1～2のボスのシンプルデザインが好きで（アーケードロックマンに、1と2のボスがたたくさん出ているのはそのせいです。ハイ）、多分、INAFKINGさんも思い入れが深いのでしょう。エレキマンのナンバーって、DR008ですけど、これって単なる偶然ではなさそうです。モチーフが、エイト○ンなんじゃないのかなー、多分……

入ってる。



極秘資料 ロックマン 設計図

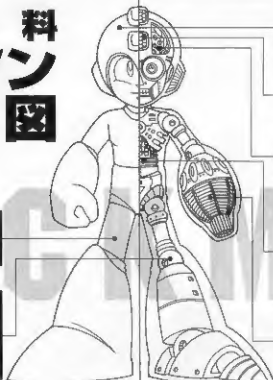
ワイリーは内蔵だ。

ライト・セラミカルチタン合金

ライト博士が開発した、軽くて頑丈な材質が使われている。ロックマンの強さの秘密。

磁力関節

みんな、ロックマンがしゃがめないと思っているでしょ。ホラ、ちゃんと関節があるんだよ。スライディングや登場するときに、ちゃんとしゃがんでいるのに。みんな知らないな？



ヘルメットを脱ぐと、なんと髪の毛が生えているロックマン。髪までリアルに再現した人間に近いロボットなのだ。

太陽エネルギー取り入れ口
ソーラー・パワーシステムだから、ロックマンのエネルギーは半永久的なんだ。

超小型電子脳
非常に人間に近い思考回路。これがワイリーメカとの決定的な差だ！

R. S. 動力炉
R. S. は、ライトソーラーパイルの略。太陽エネルギーを動力源とした。

ロックバスター
ロックマン最強の武器。なんといっても、相手の武器を奪って、そのまま使えるのが強い。このシステムだけは、ワイリーもマネできないらしい。

Q 1: ロックマンって人間なの？

A 1: 結構勘違いしている人が多いですけど、ロボットです。はい。人間を改造したロボットでもありません。

Q 2: ロールちゃんとロックマンってつきあっているの？

A 2: はいえ、兄妹みたいな関係です。ちなみにロールもロボットです。これも勘違いしている人が多いです。

Q 3: どうしてフォルテとロックマンが協力するの？

A 3: 別にフォルテは協力しているわけではありません。自分以外のロボットにロックマンを破壊されたくない。1対1で正々堂々と戦いたい。そんな理由で仲間であるはずのワイリーメカを倒しているんですね。

● ロックマンの強さの秘密 ●
Q & A



サクラさんの 番外ロックマン誕生ストーリー《本当にいいのか》編》

かつては ロック&ランジェ



最初には本当に身近な内蔵の部品で、個人的に好きだった。だからここからは見せられないような、アツいネタもいっぱいあったんだよ。見せられなくて、ザンネ。



なんでも、この本には、ロックマンの本当の姿が描かれている。だから、ロックマンの本当の姿が描かれている。だから、ロックマンの本当の姿が描かれている。

みんなの前に、ドラゴンボールの4巻、紹介マンガという事で初めてお目見えしたわ。あの時は、超入門のマンガで、お目見えしたわ。



カプコン、ばんごう！

どなるサクらの野望
マコト様は、本当にボクの本当の姿が描かれている。だから、ロックマンの本当の姿が描かれている。だから、ロックマンの本当の姿が描かれている。

なにに來たんだロックマン



アイドルの思い出



人妻の女の子って、めっちゃ可愛い
あるんだけど、
でも、わたしは「可愛い」なんてわがままい
えぬ性格でいるのかしら？
誰かわたしに
「可愛い」を言ってくれ。

ROCKMAN 2

THE POWER FIGHTERS

© CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.



SECRET
FILE

CAPCOM

株式会社 カプコン
〒540-8585 大阪府大阪市東淀川区1-11-13 TEL. (06) 920-3643 FAX (06) 920-5151